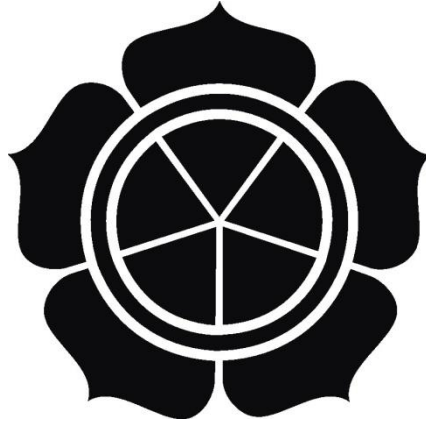


**PETA INTERAKTIF PARIWISATA JAMBI**

**SKRIPSI**



disusun Oleh :

**Lalu Kharisma Shakti**

**06.11.1250**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

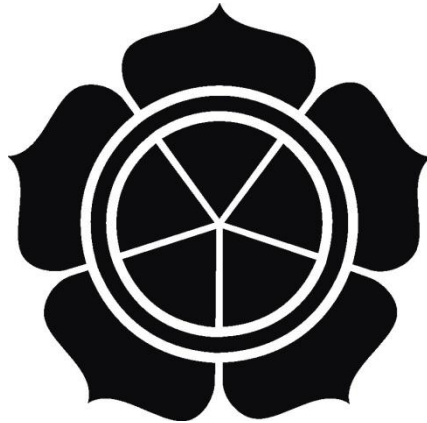
**YOGYAKARTA**

**2010**

**PETA INTERAKTIF PARIWISATA JAMBI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun Oleh :

**Lalu Kharisma Shakti**

**06.11.1250**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Peta Interaktif Pariwisata Jambi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lalu Kharisma Shakti**

**06.11.1250**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 12 Agustus 2010

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Peta Interaktif Pariwisata Jambi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lalu Kharisma Shakti**

**06.11.1250**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 12 Agustus 2010

**Susunan Dewan Penguji**

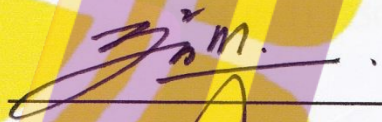
**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom**  
NIK. 190302057

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302063

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Agustus 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Agustus 2010

Lalu Kharisma Shakti

NIM. 06.11.1250

## MOTTO

- ✚ Jangan takut akan kegagalan, karna itu adalah kunci dari kesuksesan
- ✚ Hidup saling menghormati dan menghargai sesama mahluk ciptaan ALLAH SWT akan memberi rasa cinta dan kedamaian dalam hidup di dunia ini
- ✚ Bahagiakanlah orang tua kita jangan menunjukkan kecewaan kepada orang tua kita, karna kita adalah harapan bagi mereka
- ✚ Ingatlah kepada ALLAH SWT disaat senang dan duka, insyaallah akan memberi ketenangan dalam hidup ini
- ✚ Banyak-banyaklah beramal dan sedekah karna itu adalah kewajiban dalam menjalankan kehidupan dan di akhirat nanti itu dalah bekal bagi kita

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Segala Puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai dengan hasil yang baik”.*

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

- ☺ Kepada ALLAH SWT yang telah member ketenangan dan kepercayaan diri dalam menjalankan tugas dan hidup di dunia ini
- ☺ Kepada Ibu dan Mamik saya yang member semangat dalam mengerjakan skripsi ini, juga kepada kakak saya Baiq Mutia Wijayanti dan adik saya Lale Laras Widyananda yang tidak lupa akan saudaranya yang merantau di daerah orang. Oya buat ibu dan mamik maaf geh tiang udah banyak salah sama ibu dan mamik, tiang janji akan jadi orang yang berguna.... ☺
- ☺ Kepada Keluarga besar saya yang di Mataram, Kale, Sengkol, Penujak, Jelantik, Kawo, Kopang dan Malang terima kasih telah memberi semangat dan kritiaan bagi saya.. ☺

🌀 Buat adik-adik saya yang masih sekolah jangan lupa belajar yang baik ya dan jadi orang yang berguna...n' jangan lupa kalau udah sukses jangan lupa sama kita . .hehehehe :-D

🌀 buat kakak-kakak sepupu saya jangan lupa kalau udah sukses jangan lupa sama saya geh

🌀 buat pak taufik terima kasih telah memberi kemudahan dalam mencari ide judul skripsi, buat temen-temen sekantor si andrak, didik, alvian, herda, mas fadal tnks yak udah jadi temen kerja sama selama di indonesiawebsolusi

🌀 buat temen d'freak (dian, itok, didik, azis, sukrok, bedul, haris ganteng, tommy, danas saputro, pak de, evan fuuaat, dan temen temen d'freak lainnya) tenk yo udah beri semangat

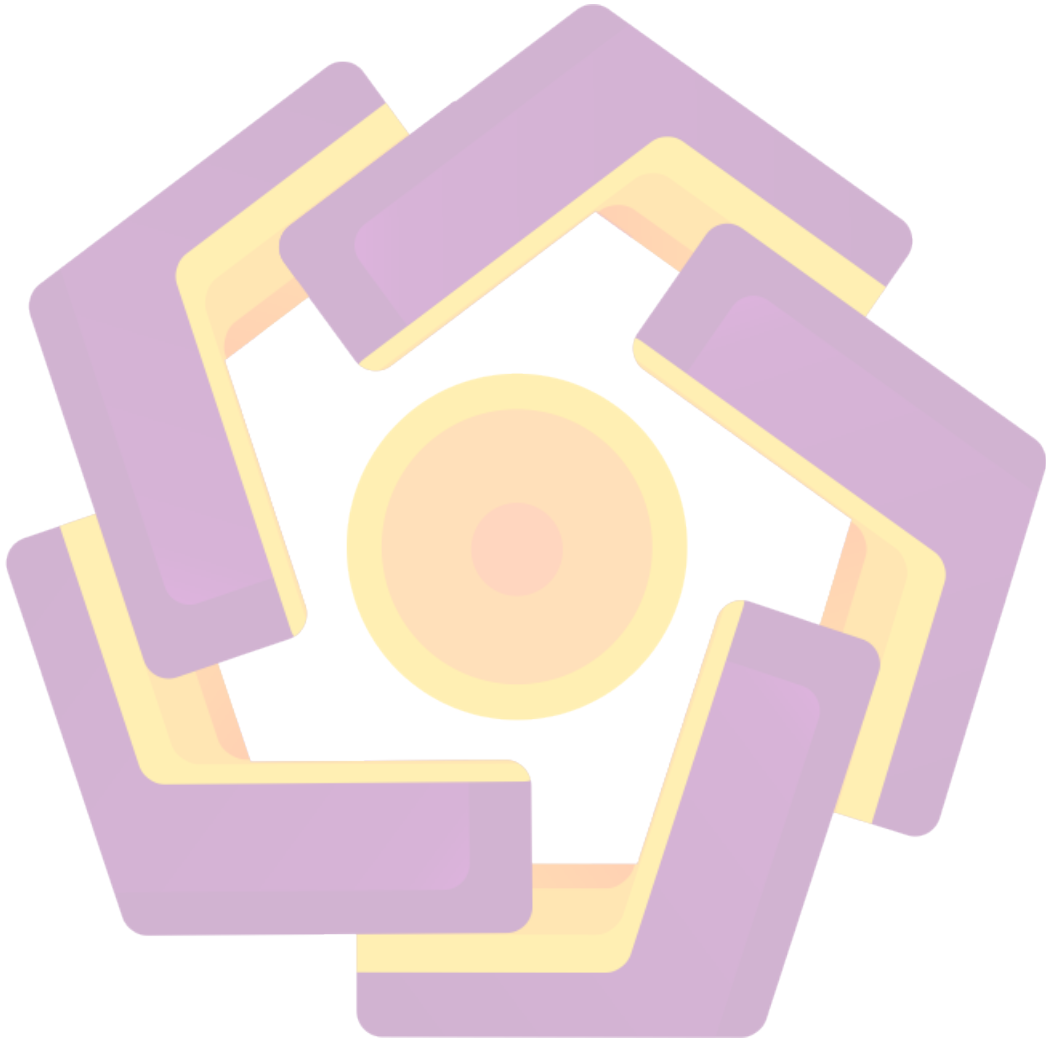
🌀 buat pak hanif terima kasih banyak pak udah beri kemudahan dalam penyusunan skripsi :D

🌀 buat pak edy di jambi terima kasih atas kerja samanya pak

🌀 pak bejo angkringan tnk om udah mau bakar sate jantung yang mantap dan es tehnya yang woenak tenan.....behh jadi laper . .hehehe



@ buat semuanya terima kasih sebesar-besarnya udah mau jadi  
sahabat saya . . . :D <3



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “**Pembuatan Peta Interaktif pariwisata Jambi**” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

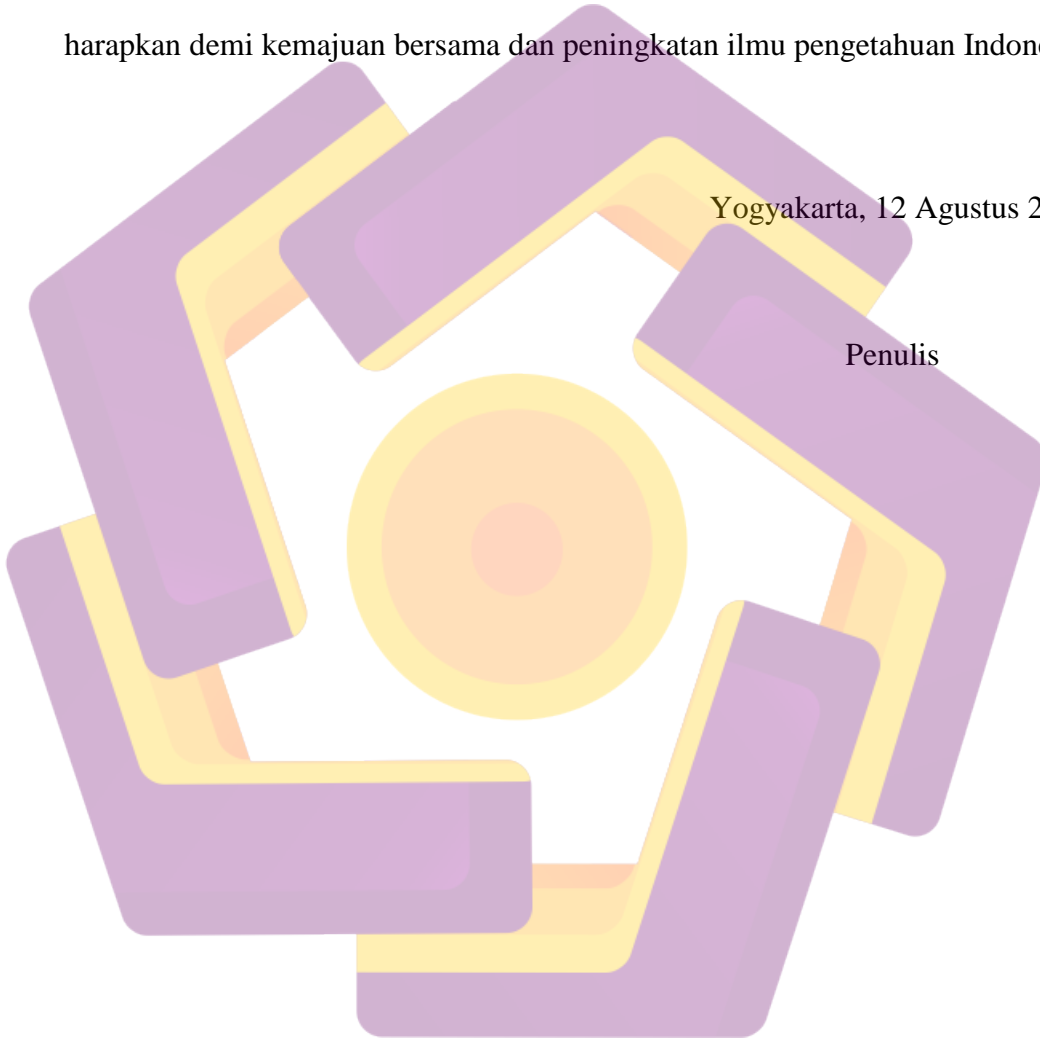
1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera,M.KOM selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.KOM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 12 Agustus 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Tahap Pra Produksi.....	5
1.6.2 Tahap Produksi.....	5

1.6.3 Tahap Pasca Produksi .....	5
1.7 Sistem Penulisan .....	5
1.8 Rencana Kegiatan .....	7
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Teori Multimedia .....	8
2.1.1 Definisi Multimedia .....	8
2.1.2 Sejarah Multimedia .....	10
2.1.3 Perkembangan Multimedia .....	10
2.1.4 Hukum Multimedia .....	12
2.1.5 Perangkat Keras Multimedia .....	13
2.1.6 Unit Masukan` (Input Unit/Input Device) .....	14
2.2 Obyek-obyek Multimedia .....	15
2.2.1 Teks .....	16
2.2.2 Grafik .....	16
2.2.3 Audio .....	16
2.2.4 Video .....	17
2.2.5 Animasi .....	17
2.3 Definisi Peta dan CD Interaktif .....	18
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia .....	25
2.4.1 Linear .....	26
2.4.2 Struktur Informasi Multimedia .....	26

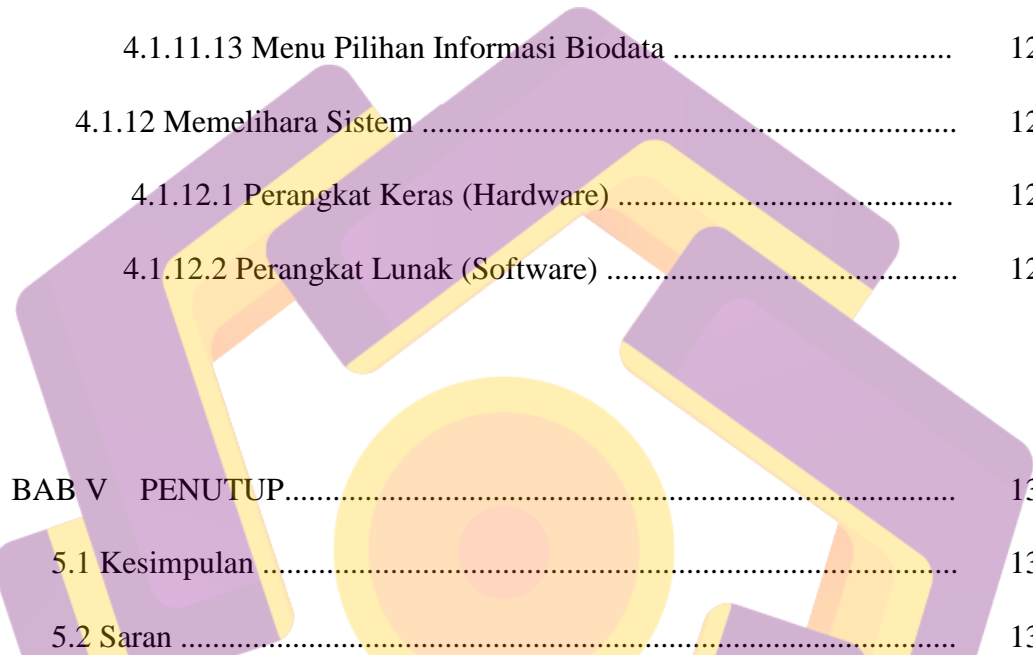


2.4.2.1 Struktur Hierarki .....	27
2.4.2.2 Struktur Linear .....	27
2.4.2.3 Struktur Piramida .....	28
2.4.2.4 Struktur Polar .....	28
2.4.3 Langkah- Langkah Mengembangkan Multimedia .....	29
2.4.3.1 Mendefinisikan Masalah .....	30
2.4.3.2 Perancang Konsep .....	30
2.4.3.3 Merancang Isi .....	30
2.4.3.4 Menulis Naskah .....	30
2.4.3.5 Merancang Grafik .....	31
2.4.3.6 Memproduksi Sistem .....	31
2.4.3.7 Melakukan Tes Pemakai .....	31
2.4.3.8 Menggunakan Sistem .....	31
2.4.3.9 Memelihara Sistem .....	31
2.5 Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia .....	37
2.5.1 Adobe Flash Professional CS3 .....	37
2.5.2 Adobe Photoshop CS4 .....	38
2.5.3 Adobe Audition 1.5 .....	39
2.5.4 Adobe Illustrator CS3 .....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>42</b>
3.1 Pendahuluan .....	42

3.2 Analisis Sistem .....	43
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	43
3.2.2 Analisis Kinerja .....	44
3.2.3 Analisis Informasi .....	45
3.2.4 Analisis Ekonomi .....	46
3.2.5 Analisis Keamanan / Kontrol .....	46
3.2.6 Analisis Efisiensi .....	47
3.2.7 Analisis Pelayanan .....	48
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	49
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	49
3.3.2 Kebutuhan Brainware .....	50
3.4 Analisis Kelayakan .....	50
3.4.1 Kelayakan Teknis .....	50
3.4.2 Kelayakan Operasional .....	51
3.4.3 Kelayakan Hukum .....	51
3.4.4 Kelayakan Ekonomi .....	51
3.5 Analisis Biaya Manfaat .....	52
3.5.1 Komponen Biaya .....	53
3.5.2 Komponen Manfaat .....	53
3.6 Perancangan Sistem .....	61
3.6.1 Merancang Konsep .....	61
3.6.2 Merancang Isi .....	62

3.6.3 Merancang Naskah .....	67
3.6.4 Merancang Grafik .....	67
3.6.4.1 Intro .....	68
3.6.4.2 Menu Pilihan Bahasa .....	69
3.6.4.3 Menu Isi Peta Interaktif Pariwisata Jambi .....	70
3.6.4.4 Menu Informasi Bandara .....	72
3.6.4.5 Menu Informasi Hotel .....	72
3.6.4.6 Menu Informasi Kuliner .....	73
3.6.4.7 Menu Informasi Wisata .....	74
3.6.4.8 Menu Informasi Belanja .....	74
3.6.4.9 Menu Informasi News dan Event .....	75
3.6.4.10 Menu Informasi Budaya .....	76
3.6.4.11 Menu Informasi Photo Gallery .....	76
3.6.4.12 Menu Informasi Sponsor .....	77
<b>BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>78</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	78
4.1.1 Pembuatan dan Pengolahan Grafik .....	78
4.1.1.1 Pembuatan Background .....	78
4.1.1.2 Pembuatan Tombol .....	84
4.1.2 Pembuatan Animasi .....	85
4.1.2.1 Pembuatan Animasi Intro .....	87

4.1.2.2 Pembuatan Animasi Peta .....	87
4.1.2.3 Pembuatan Animasi Tombol Rollover .....	87
4.1.3 Pembuatan vector peta.....	89
4.1.4 Pembuatan suara .....	90
4.1.5 Mengorganisasi File .....	92
4.1.6 Membuat File Executable (Membuat file *.exe) .....	103
4.1.7 Membuat File Protected .....	104
4.1.8 Membuat File AutoRun .....	105
4.1.9 Mengetes Sistem .....	105
4.1.9.1 Pengujian Loading File Aplikasi .....	106
4.1.9.2 Error Terjadi .....	110
4.1.9.3 Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi .....	115
4.1.10 Menggunakan Sistem .....	118
4.1.11 Hasil Akhir Desain Interface .....	119
4.1.11.1 Intro .....	119
4.1.11.2 Menu Pilihan Bahasa .....	120
4.1.11.3 Menu Isi Peta Interaktif Pariwisata Jambi .....	120
4.1.11.4 Isi Menu Informasi Bandara .....	121
4.1.11.5 Menu Pilihan Informasi Hotel .....	122
4.1.11.6 Menu Pilihan Informasi Kuliner .....	122
4.1.11.7 Menu Pilihan Informasi Wisata.....	123
4.1.11.8 Menu Pilihan Informasi Belanja.....	124



4.1.11.9 Menu Pilihan Informasi Budaya.....	124
4.1.11.10 Menu Pilihan Informasi News dan Event .....	125
4.1.11.11 Menu Pilihan Informasi Gallery photo .....	126
4.1.11.12 Menu Pilihan Informasi Sponsor .....	126
4.1.11.13 Menu Pilihan Informasi Biodata .....	127
4.1.12 Memelihara Sistem .....	127
4.1.12.1 Perangkat Keras (Hardware) .....	128
4.1.12.2 Perangkat Lunak (Software) .....	128
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>130</b>
5.1 Kesimpulan .....	130
5.2 Saran .....	132



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier .....	27
Gambar 2.2	Struktur Hierarki .....	27
Gambar 2.3	Struktur Piramida .....	28
Gambar 2.4	Struktur Polar .....	29
Gambar 2.5	Icon .....	29
Gambar 2.6	Menunjukkan siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	32
Gambar 2.7	Rincian Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	33
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Flash Profesional CS3.....	38
Gambar 2.9	Tampilan adobe photoshop CS4.....	49
Gambar 2.10	Tampilan adobe audition 1.5 .....	40
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Illustrator CS3 .....	41
Gambar 3.1	Rincian Biaya dan Manfaat .....	57
Gambar 3.2	Struktur menu aplikasi multimedia (hierarki) .....	63
Gambar 3.3	Layout Intro .....	68
Gambar 3.4	Layout menu pilihan bahasa .....	69
Gambar 3.5	Layout menu isi peta interaktif pariwisata jambi .....	70
Gambar 3.6	Layout menu keterangan informasi bandara .....	72
Gambar 3.7	Layout menu keterangan informasi Hotel .....	72
Gambar 3.8	Layout menu keterangan informasi Kuliner .....	78

Gambar 3. 9	Layout menu keterangan informasi Wisata .....	74
Gambar 3. 10	Layout menu keterangan informasi Belanja .....	74
Gambar 3. 11	Layout menu keterangan informasi News dan Event .....	75
Gambar 3. 12	Layout menu keterangan informasi Budaya .....	76
Gambar 3. 13	Layout menu keterangan informasi Photo Gallery .....	76
Gambar 3. 14	Layout menu keterangan informasi Sponsor .....	77
Gambar 4. 1	Buat Layer Baru .....	79
Gambar 4. 2	Intro Mulai.jpeg .....	80
Gambar 4. 3	Intro Full.jpeg .....	80
Gambar 4. 4	Tampilan pilih bahasa.jpeg .....	81
Gambar 4. 5	bg.jpg .....	81
Gambar 4. 6	ket-pet.png .....	82
Gambar 4. 7	bg- keterangan.jpg .....	82
Gambar 4. 8	gallery-jambi-peta.jpg .....	83
Gambar 4. 9	biodata.jpg .....	83
Gambar 4. 10	Import Files .....	86
Gambar 4. 11	Actions – button .....	88
Gambar 4. 12	mengubah gambar raster ke objek tracing .....	90
Gambar 4. 13	Save gambar ke format JPEG.....	90
Gambar 4. 14	Pemotongan atau penghapusan suara .....	91
Gambar 4. 15	Publish Settings .....	93
Gambar 4. 16	Jendela intro .....	93

Gambar 4. 17	Jendela pilihan bahasa .....	95
Gambar 4. 18	Jendela Peta Interaktif .....	96
Gambar 4. 19	Jendela Keterangan Lokasi .....	98
Gambar 4. 20	Jendela Informasi .....	100
Gambar 4. 21	Jendela Biodata .....	102
Gambar 4. 22	Publish settings .....	103
Gambar 4. 23	Propeties .....	104
Gambar 4. 24	Tampilan INTRO.exe .....	119
Gambar 4. 25	Tampilan Full INTRO.exe .....	119
Gambar 4. 26	Tampilan pilih-bahasa.swf .....	120
Gambar 4. 27	Tampilan Peta Interaktif Pariwisata Jambi.swf .....	120
Gambar 4. 28	Tampilan Informasi Bandara.swf .....	121
Gambar 4. 29	Isi informasi hotel.swf .....	122
Gambar 4. 30	Isi informasi kuliner.swf .....	122
Gambar 4. 31	Isi informasi wisata.swf .....	123
Gambar 4. 32	Isi informasi belanja.swf .....	124
Gambar 4. 33	Isi informasi budaya.swf .....	124
Gambar 4. 34	isi informasi news dan event.swf .....	125
Gambar 4. 35	Isi informasi gallery photo.swf .....	126
Gambar 4. 36	isi informasi sponsor.swf .....	126
Gambar 4. 37	isi informasi biodata.swf .....	127

## DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Jadwal kegiatan .....	7
Tabel	2.1	Jadwal kegiatan .....	35
Tabel	3.1	Rincian Biaya dan Manfaat .....	54
Tabel	3.2	Tabel hasil analisis .....	60
Tabel	4.1	Fungsi Tombol .....	84
Tabel	4.2	Mouse enter dan mouse leave .....	89
Tabel	4.3	Pengujian loading file aplikasi .....	110
Tabel	4.4	Error terjadi .....	115
Tabel	4.5	Pengujian pengguna terhadap aplikasi .....	116

## INTISARI

Dalam perkembangan informasi saat ini sangat dibutuhkan bagi khalayak ramai perkembangan suatu informasi maupun petunjuk yang interaktif dimana seseorang ingin tahu informasi tempat lokasi atau obyek suatu tempat yang ingin di jelajah oleh pengguna informasi. Kebanyakan dalam penyebaran informasi selalu menggunakan media brosur, buku, maupun media website, namun alangkah baiknya informasi dibuat lebih interaktif dan dapat di telusuri secara luas secara gampang dan murah dengan menggunakan media informasi dalam sebuah peta suatu lokasi informasi yang dikemas secara interaktif.

Saat ini informasi wisata di suatu daerah sangat kurang, kebanyakan informasi pariwisata untuk kalangan luas tidak gratis sehingga kalangan luas malas ataupun mengabaikan suatu informasi yang mereka sendiri sangat membutuhkannya. Oleh sebab itu penyusun memiliki ide dimana suatu media informasi interaktif dibuat gratis bagi kalangan luas agar minat untuk mengetahui informasi pariwisata lebih besar dan mau untuk menjelajahi suatu daerah yang dikunjungi oleh user atau pengguna.

Dari pengamatan penyusun, program yang dibikin secara interaktif dan gratis ini satu-satunya yang ada di Indonesia sehingga dimohonkan agar program ini dapat di setujui juga dalam perkembangan kedepannya dapat bermanfaat bagi perkembangan informasi yang interaktif yang dikemas secara gratis.

**Kata kunci :** Interaktif, Peta Pariwisata



## ABSTRACT

*In the current development of much needed information for the general public as well as guide the development of an interactive information where someone wants to know where the location information or an object in a place that wants to cruise by the user information. Most of the dissemination of information is always using the media brochures, books, and media websites, but it is wonderful for information be made more interactive and can be traced widely in easy and inexpensive with the use of media information in a map of a location information interactively packed.*

*Currently tourist information in a very poor area, most tourism information for the widest range gratis not so lazy or ignore the widest range of any information that they themselves need it most. Therefore, the author has an idea to which an interactive information medium for the widest range gratis made to the interest to find out more tourism information and want to explore an area visited by the user or users.*

*From the observation of the author, the program that made this gratis interactively and the only one who was in Indonesia so that petitioned for this program can also be approved in future development could be beneficial for the development of interactive information inofasi packaged gratis.*

**Keywords :** *Interactive, Tourism Map*

